DANTE'S ODYSSEY

マニュアル

Ⓑ

KOEI

はじめに

古い価値が音をたてて崩れていく20世紀末を生きるあなたに、いまこそ、お贈りしたいゲームが、この『魂の門』です。

原典の『神曲』を読んだことがなくても、詩人が死別した恋人に導かれて地獄巡りの旅をするという設定を聞けば、そのままゲームにするのにぴったりだと思われる人は多いでしょう。古典の世界で遊ぼうという発想に、諸手を上げて賛成するのもやぶさかではありません。けれども、私が伝えたいのは、本当のところそれだけではありません。大きな試練の時を越えたことのある人ならば、おそらく心の糧となる書物や音楽をもっていることと思いますが、私にとって『神曲』はまさに、その一冊なのです。

もちろん、ゲーム化にあたっては、『神曲』の世界をどう表現しようかと、試行錯誤を繰り返し、工夫を凝らしました。

これまでのミステリものに代表されるアドベンチャーゲームとは一線を画して、原典のストーリーを大切に再現しています。そこで語られる数々のエピソード、ペルセポネやエウリュディケ、オデュッセウスのように神話や歴史でなじみのある話を、できる限り多く織り込んであります。また、ゲームとして楽しんでいただくために、原作にはないアイテムも、やはり神話や伝説に探し求めて散りばめました。さらに、アクションゲームの“動き”を加え、最終的にアクションアドベンチャーという形になったのです。こうしたリミックスにより、これまでにない斬新なゲームができあがりました。アクティブノベルゲーム・シリーズとして、皆さんの評価を待っています。

プレイヤーであるあなたが、その指先でなぞって読み解いていく悦びを味わい、原典の雰囲気や薫りを堪能されますように。仮想地獄体験の旅に、あなたの魂が震えるほど感応されますように。そして、冒険を終えたあなたに、爽やかなカタルシスが訪れることを願ってやみません。今後のシリーズ展開にも、どうぞ、ご期待ください。

フクザワ・エイジ

Eiji Fukuzawa

CONTENTS

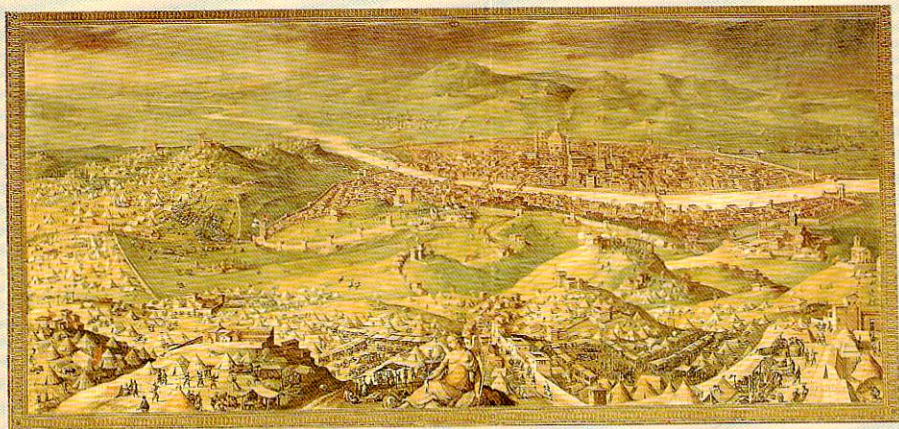
DIVINA COMMEDIA

—原典について—

13世紀、北イタリア
詩人ダンテと『神曲』
地獄界、浄罪界、天堂界

なぜダンテは『神曲』を書かずにいられなかったのでしょうか。
一つにはベアトリーチェとの邂逅と死別があり、
一つには政治的挫折とフィレンツェからの追放がありました。
この章では、原典の背景や全体像について説明します。
これらを知ることで、あなたの想像がかきたてられ、
ゲームの楽しみが一層ふくらむことを願っています。
「ありうることを、なしうることを、
もとめうることを、あなたとともに」

13世紀、北イタリア

花の都フィレンツェは、貿易によって世界中の富を集めた水の都ヴェネツィアと並び、イタリアを代表する都市国家として絢爛に咲き誇っていました。しかしながら、その繁栄の裏では富をめぐる陰謀が渦巻き、教会にさえ賄賂が横行する有り様。政治は腐敗し、法王派グェルフィ党と皇帝派ギベリーニ党とに分裂して抗争を繰り返していました。

ジョルジオ＝バザーリ作フレスコ画「フィレンツェの風景」ヴェッキオ宮殿

法王と皇帝の対立

十字軍の成功により、ローマ法王が全ヨーロッパに確立した権勢も、翳り始めていました。法王選挙のたびに党派争いが起こり、数年にわたって法王の座が空いたままのことも幾度かあったほどです。それは、一つの地域に法王権と皇帝権という二重の支配が及ぶとなれば、避けられない帰結でした。

13世紀末、北イタリアは専制的な君主をいただく都市国家になっていて、法王のローマも例外ではなく、政治的独立を求める都市国家の一つにすぎず、ボニファチウス８世は、地元ローマの貴族党の傀儡と化していました。1296年、ボニファチウスが発した聖職者への課税禁止勅令をきっかけに、フランス国王フィリップ４世との対立が一気に表面化しました。また、フィリップが司教の知行をけずって臣下に与えたうえ、法王の使者を捕らえて大逆罪としたため、怒ったボニファ

チウスは、国王に対する法王権の絶対を説く勅令を発し、両者の対立は抜き差しならないものとなりました。

続くベネディクト11世の後、1309年、クレメンス5世は法王宮をフランス国境近くのアビニョンに移しました。この機をとらえて、フィリップは次々と無理難題をもちかけ、法王をアビニョンに釘付けにしたのです。法王庁がフランスの威嚇に屈してテンプル騎士団の異端審問を行うに至っては全ヨーロッパの非難を受け、法王権は失墜し地にまみれてしまいました。これが70年の長きにわたるバビロン幽囚です。

自由都市フィレンツェの誕生

交換貨幣経済が発達し、都市国家が栄えると、人々の生活が変わり、精神的な価値観にも大きな変化が現れました。それまでの祈る者（聖職者）、戦う者（騎士）、働く者（農民）という階級に、新たに商業に携わる層が生まれ、都市市民の中核をなすに至りました。さらに市民のなかから富裕な層が生まれてきます。交易によって経済が潤ったヴェネツィアでは、貴族階級は、農民からの搾取(さくしゅ)より豊かな財源を得て、贅沢な暮らしを競うようになるのです。法王を頼みにできず、ドイツやフランスのような強大な王侯ももたない北イタリア諸都市は、自衛のため、1167年、ロンバルディア同盟を結成しました。フィレンツェは、1183年のコンスタンツ条約によって正式に都市国家と認められ、名実とともに自由を獲得したというわけです。

莫大な富を蓄積したロンバルディアをめぐって、法王のローマと各国の思惑がぶつかり合い、そのうえ、ヴェネツィア共和国、ナポリ王国など都市国家同士も抗争するようになります。

フィレンツェでは1215年以来、ギベリーニ党とグェルフィ党の争いが続き、ついに1260年にはモンタペルティで戦火が起こりました。この戦いに勝ったギベリーニ党軍は市街を焼き払って新しい街を建設しようとしましたが、その計画はファリナータによって阻止されました。逆転勝利したグェルフィ党ですが、内部では大市民のビアンキ（白派）と小市民のネリ（黒派）に分裂していました。この党派争いがダンテを破滅に追いやったのです。

詩人ダンテと『神曲』

ルネッサンスの息吹

政治的にも社会的にも不安定な時代は、また、芸術と文化において、新しいムーブメントが起こる土壌となりました。例えば、建築様式においては、ロマネスクの小さい窓と広い壁から、ゴシックの尖塔と柱と薔薇(ばら)窓へと、大きな転回が見られます。

フィレンツェは、ダンテをはじめ、『小鳥に説教する図』『金門での邂逅』など数々の教会壁画で有名なジョットなど、多くの芸術家を輩出しました。まさに、これから、ルネッサンスと人文主義の担い手たらんという躍動期でした。フィレンツェに芽吹いたイタリアン・ルネッサンスは、ヴィラーニ、ボッカチオ、ペトラルカらが加わって第１期を形成し、やがて、ローマ、マントヴァを経てヴェネツィアに至って第４期に入り、ダ・ヴィンチやラファエロらによって完成されます。さらに後には、メディチ家の厚い芸術保護策もあり、イタリア文化は18世紀に至るまで絢爛を誇ったのです。

「新生」から「神曲」へ

『神曲』（Divina Commedia）は、イタリア最大の詩人ダンテ・アリギエーリ（Dante Alighieri　1265-1321）が世界文学史上に残した名作です。

1265年、自由都市国家フィレンツェに生まれた青年ダンテは、ギベリーニ党による政治に反対し、グェルフィ党を支持する市民勢力のリーダーの一人として活躍しますが、やがて、その市民階級も白派と黒派に内部分裂して崩壊の途を辿ります。ダンテはフィレンツェを追放され、理想と希望を打ち砕かれたまま、放浪の旅を余儀なくされます。さきに最愛の恋人ベアトリーチェと死によって分かたれこともあり、ダンテの苦悩は深まるばかりでした。

ダンテの代表作のうち、ベアトリーチェへの想いを詩に結晶させたのものが『新生』であり、その後の魂の苦悩を13年間にわたって綴(つづ)ったものが『神曲』です。そのストーリーは、迷える人間ダンテが、理性の象徴たるウェルギリウスと神学の象徴たるベアトリーチェに導かれて、地獄を抜け、浄罪山からから天国へ昇って、三位一体の秘蹟を拝するというものです。

ドミニコ・ディ・ミケリーノ作フレスコ画
「『神曲』を片手にフィレンツェを啓蒙するダンテ」
サンタ・マリア・デルフィオーレ大聖堂

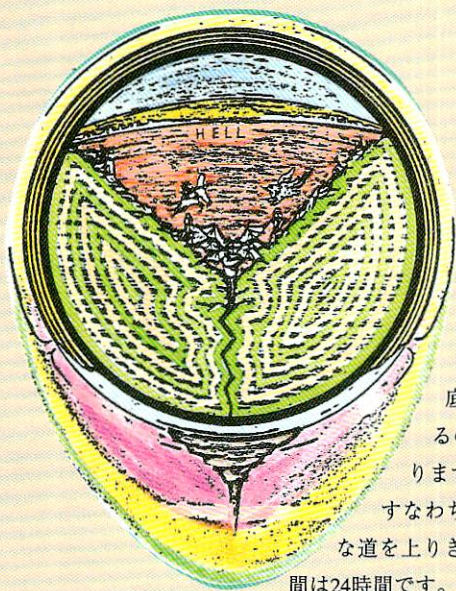
『神曲』は、トスカナ語で書かれた一大長編詩で、地獄篇－煉獄篇(れんごく)－天国篇の3篇からなります。地獄篇は罪の苦悩と絶望に捕らわれる人間の運命を、煉獄篇は信仰による罪の浄化と救いを、天国篇は神の啓示と愛を描いているといわれます。各篇は33の歌からなり、そのうち地獄篇には序章がつくので、全部で100歌、総行数にして1万4233行にのぼります。

『神曲』の文学的遺産としての地位はゆるぎないものですが、読まれる時代や読み手によってその意味は変わってきます。一詩人の信仰心の軌跡と受け取る人もいれば、政治家としてのダンテや当時の社会を見る人、あるいは冥界の旅行記や空想小説として読む人もいるでしょう。ダンテがわずか24時間で地獄を駆け抜けた点（一つの圏から次の圏に移行する際には意識を失って倒れ、一種トランス状態となるのですが）に注目すれば、生きるための一閃の光を求め行く冒険の書として読み換えることさえ可能かもしれません。『神曲』が与えてくれる感動はじつにさまざまです。

ダンテ小伝

1265年	５月、フィレンツェに生まれる。
1283年	ベアトリーチェに出会う。
1287年	聖クローチェ修道院の修道士となる。
1289年	フィレンツェ軍騎兵隊の一員として、ギベリーニ党軍との戦闘に参加。
1290年	ベアトリーチェ死亡。精神的危機に陥ったダンテは、ウェルギリウスの『アイネイス』、ホラティウスの『詩論』、オウィディウスの『変身譜』を心の糧とする。
1295年	ジェンマ=ドナーティと結婚。政治活動に没頭する。
1300年	グェルフィ党白派から推されて、フィレンツェの統領に選出される。
1301年	百人委員会の一員になる。 ボニファチウス８世の法王庁へ使節団の一人とし赴く。 帰国すると黒派が権力を握っており、そのまま留置される。
1302年	法廷への出廷命令を拒否したため、政治的反逆者とされる。
1304年	フィレンツェより亡命し、ヴェローナへ移住。 ヴェローナは『ロメオとジュリエット』の舞台になった町で、ダンテは『浄罪編』にその伝説を記している。
1307年	『神曲』執筆開始。
1310年	『地獄篇』完成。
1312年	『浄罪篇』完成。
1315年	フィレンツェ政府は追放者への処置緩和を通告したが、ダンテはフィレンツェに戻らなかった。
1320年	『天堂篇』完成。
1321年	ラヴェンナとヴェネツィア共和国間の紛争解決にあたり、マラリアにかかって死亡。ラヴェンナの聖フランチェスコ教会に埋葬され、フィレンツェからの遺骸返還は拒否された。

地獄界、浄罪界、天堂界

三界の構造

地獄は、地獄門から底まで9つの圏からなります。地獄門をくぐった亡者たちは、裁判所で審判を受けて、その罪の深さに相応する圏まで落とされます。ディーテ城とフレジュトンタの滝で大きく三分されているうえに幾つかの河や濠で区切られていて、渡し守の漕ぐ舟に乗ったり、あるいは別の方法で境界を越えなければなりません。

ダンテはたえず左に道をとって、螺旋(らせん)を描くように地獄の底まで下って行きました。底は地球の中心にあたり、そこで重力が逆転するので、体が自然にひねられて天地が逆さまになります。そこから幽路が、入ってきた地点の対蹠点すなわち反対側の地表につながっています。ゆるやかな道を上りきると、出口は海辺でした。ここまでの所要時間は24時間です。

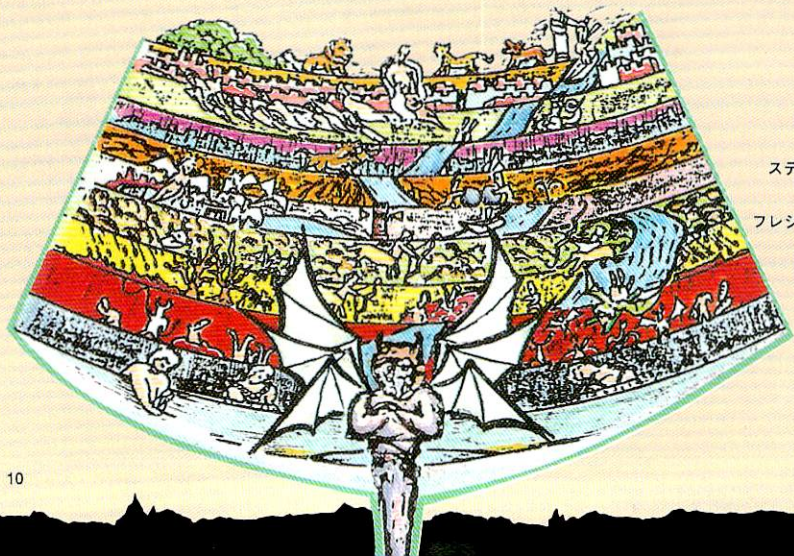
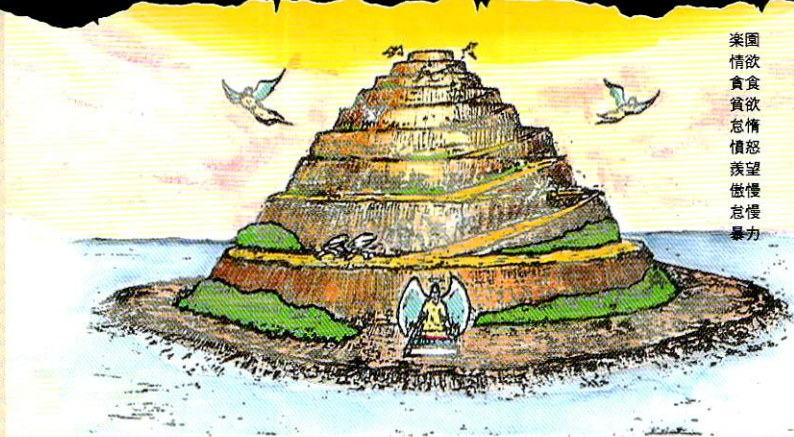
そこから今度は天使の操る船にのり、浄罪山の麓に渡ります。浄罪山は、2つの前庭と7つの階からなっています。その境い目に浄罪門があり、剣を持つ大天使が罪の刻印を記します。険しい山ですが、ダンテは今度はたえず右回りに道をとって登って行きました。頂上は花が咲き乱れる楽園で、忘却の河が流れています。その河の水を飲み、罪の刻印が消えれば、天使が迎えに来るでしょう。ここまでの所要時間は3昼夜と7時間です。

そして地上の楽園を離れて、天堂界へと昇って行きます。天堂界は10の層からなっています。地球から次第に遠く離れ、太陽をも超えて、最後の至高天ではすべてが光になります。

地獄界

地獄は、噴火口か漏斗(ろうと)のような形状で、階段状に9つの圏があります。風が絶え間なく渦を巻いて吹き上げています。この地獄の底から吹く冷たい風は、亡者たちの叫喚ではなく、地獄の魔王の嘆息のように聞こえます。全体が地下にあるため、ほとんどが闇に支配されていますが、地底火山の吹き上げる火の粉が、空を朱に染めることもあります。あるいは亡者の身体が松明のように灯されて互いを照らし出している場所もありました。

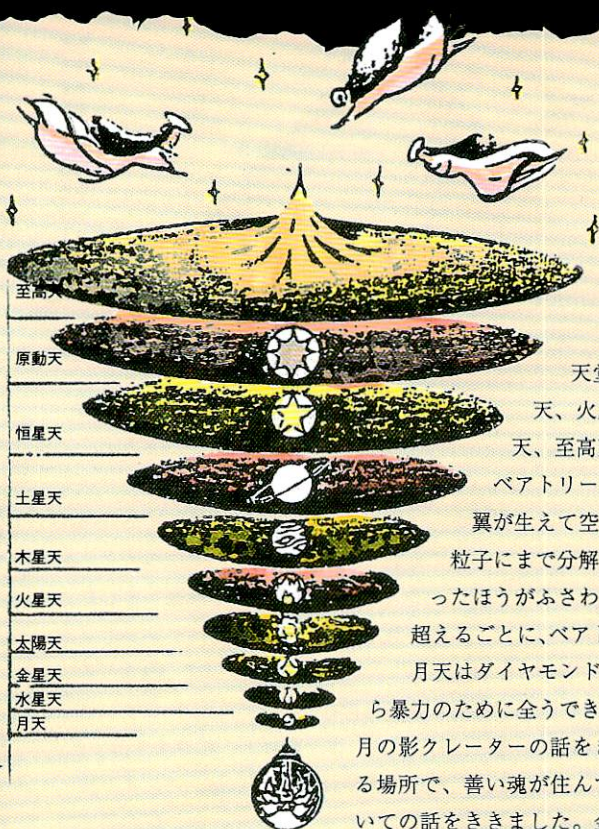
大きな河が流れているのですが、その姿、呼び名はところによって様々に変わります。あるところでは潜行したのちに噴水となって吹き上げ、またあるところでは瀑布となって滝壷に落ち、別のところでは淀んで大きな沼に注いでいるという具合でした。最後には氷点下の沼となり、すべてのものを凍えさせていました。

奈落の底は地球の中央に達していて、地球の反対側に突き抜ける通路を、恐ろしい魔王ルチフェロが塞いでいます。ダンテとウェルギリウスは、その地球の中心から天地方向に一回転して、南半球の地上をめざします。　地上に出るとそこは海で、地獄をくりぬいた分すっかり裏返しに積み上げたような形の浄罪山が見えました。

浄罪界

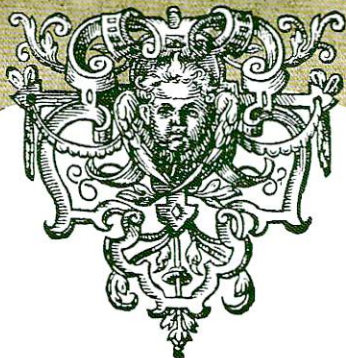
浄罪界はネジのような形をした山で、ダンテたちが地上に出たのはその麓の前庭でした。草の露で地獄の穢れを落とし、海岸のイグサを腰に巻いて登山の準備を整え、番人カトーネの尋問を通過しました。そこへ天使が操る船でたくさんの魂が到着し、その中にダンテの友人で音楽家のカゼラがいて、旅立ちの手向けに恋歌を歌ってくれました。

第一番目の高みには、怠慢な魂が岩影に腰を下ろしています。第二番目の高みには暴力の魂がいました。一夜が明けて、再び歩き出すと、浄罪界の門に着きました。門番の大天使は剣を抜くと、ダンテの額に“Ｐ”という文字を７個刻みつけたのです。そして、金と銀の鍵で門の扉を開けました。ここから、左肩が谷方向になるよう、すなわち右回りに螺旋を描くように登っていきます。浄罪山の第一円では、傲慢の罪が浄められます。第二円では羨望の罪、第三円では憤怒の罪、第四円では怠惰の罪、第五円では貪欲の罪、第六円では貪食の罪、第七円では情欲の罪がそれぞれ浄められました。

そして最後に炎の帳の中をくぐると、頂上は緑したたる森に囲まれた野原で花が一面に咲きこぼれ、清らかな流れがひとすじ光ってありました。忘却の河レーテです。向こう岸ではマテルダが歌いながら花を摘んでいました。その歌詞は「二つの名をもつ鏡の河。あなたの岸からはレーテ、私の岸からはエウノエ」というものでした。

ほどなく７つの枝をもつ黄金の燭台を先頭に、美しく飾られた行列が進んで来ました。山車の上の天使たちが花びらの吹雪をまき散らすと、その花の雲の中からベアトリーチェが現れたのでした。ダンテは懺悔をすると、レーテ河の水を飲み、過去の出来事を忘れ去りました。そして午睡の夢から醒めると向こう岸に着いていて、いま一度エウノエ河の水で浄めました。額の７つの“Ｐ”の文字は消えていました。

天堂界

天堂界は、月天、水星天、金星天、太陽天、火星天、木星天、土星天、恒星天、原動天、至高天の10層に分かれています。ダンテはベアトリーチェに導かれて昇っていきます。背に翼が生えて空を飛ぶというよりは、身体がミクロの粒子にまで分解し大気に融けて境界を超えていくといったほうがふさわしいかもしれません。天の階層を一つ超えるごとに、ベアトリーチェの顔も輝きを増すのでした。月天はダイヤモンドのまばゆさで、気高い誓いをたてながら暴力のために全うできなかった魂が住んでいます。そこでは月の影クレーターの話をききました。水星天は微笑みが光となる場所で、善い魂が住んでいます。そこではキリストの死についての話をききました。金星天は愛に満ちた魂の喜悦の舞踏。ダンテはなぜ甘い種から苦い実がなるのかを尋ねました。

太陽天には知性溢れる魂がいたので、人間の判断力の不確実性について問いました。火星天には信仰のために戦った魂が、十字架の形に集まってダンテを迎えてくれました。木星天には正義の魂。光輝く彼らは空に隊列をなして“D”や“L”という文字を組み立ててみせましたが、それはラテン語で「正義を愛せよ」という意味でした。土星天は黙想の魂が住処としており、ここでは他の天のような歌声は聞かれず、ただ静かに務めを果たしているのでした。恒星天には勝利の魂。ダンテは、大天使ガブリエル、洗礼者ヨハネらの声を聞きます。原動天にまで昇ると、そこは神に最も近い天使たち、セラフィーニの群れ。ダンテは振り返って、曇ない鏡のように真実と実物とが一致している世界を見ました。そして、至高天は、光る河のように、輝く花のように見えました。いいえ、それは天使たちの光輪です。プラチナの千の階段に純白の薔薇を敷き詰めたよう。ベアトリーチェも自分の席につきました。やがて天空にアヴェ・マリアがこだまし、閃光(せんこう)とともに聖なる神の御姿が現れました……。

GAME PLAY

ー遊びかたー

果たして、あなたはこの地獄界を
ダンテのように24時間で駆け抜けることができるでしょうか。
この章では、操作や画面の見方について説明します。
ゲームを始める前に必ず読んでください。
何ごとにも決まりがあることは、
ゲームでも地獄でも変わりありません。
プルートも言っています。
「パペ　サタン　パペ　サタン　アレッペ」

ゲームの概要

『魂の門』とは

『魂の門』は、プレイヤーがダンテとなり、原作「神曲」でダンテが通った道筋を同じように辿りながら、ダンテの心に残る罪の刻印を消していき、地獄を脱出するゲームです。

7つの罪

「心に残る罪」とは、情欲、貪食、貪欲、憤怒、傲慢、怠惰、羨望の7つです。これらを魂の試される門として「魂の門」というタイトルをつけました。原作「神曲」にある地獄の9圏の境界が、ほぼそのままゲームストーリーの展開上の節目にあたります。

ウェルギリウスとルチフェロ

物語は、主人公ダンテが「暗闇の森」に迷い込んでしまったところから始まります。おびえるダンテの前に、天堂界からの使者ウェルギリウスが現れ、地上界に戻るには地獄界を突き抜けて反対側の地上に出るしか方法はないと告げます。道程は決してたやすいものではありません。地獄界と浄罪界が接するところ、すなわち魔王ルチフェロがいる場所を通り抜けなければならないのです。そして何人も、罪に穢れた身のままでは、ルチフェロの前を通り抜けることは不可能です。

祈りの光

幸いにも、ウェルギリスが先導することを約束してくれ、ダンテは「祈りの杖」を手渡されます。7つの罪に相応する7つの魂を捜し出してこの杖をかざすと、一瞬、「祈りの光」がきらめいて、罪の穢れを浄めることができます。やがてすべての穢れを浄め、ルチフェロに相対して、地獄を脱出することも叶うでしょう。

勇気と知恵をふりしぼり、心に残る罪の穢れに相応する7つの「祈りの光」を集める旅に出るのです。

進め方と目的

『魂の門』には、『神曲』地獄篇の９圏と地獄の入口部分とで計10ステージがあり、各ステージはさらに幾つかのエリアに分かれています。

アイテムを手に入れる

冥界の旅の途中には多くの障害があります。さまざまな地獄を経巡りながら亡者たちの話に耳を傾け、会話によって情報を得たり、アイテムを手に入れて、その障害をクリアしていきます。

行く手を遮る者との闘い

また、ステージの終わりには、手強い敵や謎解きなどの難関が用意されています。「祈りの光」を手に入れることによってダンテの体力（HEALTH）や闘う力（POWER）も変わっていきます。原作の中でもダンテはすぐに気絶してしまいますが、ゲームでも無理に闘わせないほうがよいようです。

祈りの光を探す

しかし、悪獣や悪魔たちを倒すことが目的ではありません。亡者たちの中から「祈りの光」を与えてくれる７人を捜し出すことが目的です。「祈りの光」となる魂に出会い、その魂に相応する罪の穢れを浄めることができると、画面を縁取る額絵のなかのその人物が明るく照らされます。

地獄の各層を駆け抜ける

ステージの変わり目の「ステージ選択画面」では、一度行ったことのある範囲で、望むステージを選んで行き来できます。後になって必要になったアイテムを取りに戻ったり、人から聞いた情報を確かめに行ったりします。二度、三度と会うことになる魂もいるでしょう。
また、途中で出会った魂を同行者として伴って移動することもあります。同行者はゲーム画面には表示されませんが、ダンテの後ろに付き従って同じ行動をとります（情報画面で確認できます）。

こうして最終ステージで、魔王ルチフェロと対決します。ここを無事通過すると、地獄界を脱出し、ゲーム終了となります。

起動から終了まで

ディスク構成

『魂の門』は「システムディスク」１枚と「データディスク」４枚の計５枚のディスクで構成されています。この他に、フロッピーディスクでプレイする場合は「セーブディスク」用に、ハードディスクにインストールする場合は「起動ディスク」用に、それぞれ１枚空きディスクが必要です。

以下は、フロッピーディスクドライブ２基使用の場合の操作です。

ハードディスクを使用する場合は「ハードディスクへの対応」（→18ページ）をご覧ください。フロッピーディスクドライブ１基＋ＲＡＭドライブの場合は、ハードディスクが必要です。

スタートと終了

ゲームを起動する

①「システムディスク」を第１ドライブに、「データディスク１」を第２ドライブに入れ、リセットボタンを押します。

②オープニングが始まります。

③［RET］キーを押すとオープニングをとばしてタイトルを表示します。

※モノクロディスプレイ使用の場合は［SHIFT］キーを押しながらリセットします。［SHIFT］キーは、クレジットが表示されるまで押し続けてください。また、モノクロ液晶ディスプレイは、リバース（反転）表示モードにしてください。

プレイを開始する

①タイトル表示後、次のどちらかを選びます。

スタート	最初からプレイを開始します。
データロード	ロードするデータを選んでプレイを再開します。 ハードディスクにインストールしている場合は、ロードするメディアを選びます（→19ページ）。

②①で「スタート」を選ぶと、プロローグが始まります。

③［ESC］キーを押すと、プロローグをとばしてプレイを開始します。

プレイを終了する

プレイをやめるときは、コマンドの「ゲーム終了」を選びます。

ゲームオーバー

ゲームオーバーになった場合は、次のいずれかを選びます。

データロード	プレイしたいデータを選んで、やり直します。
コンティニュー	そのステージの初めから、体力（HEALTH）が半分の状態で、やり直します。
ゲーム終了	プレイをやめます。

セーブとロード

セーブディスクを作成する

フロッピーディスクにプレイデータをセーブする場合は、「セーブディスク」を作成します。
①ゲームディスクと同じメディアの空きディスクを1枚用意します。
②ゲーム開始後、コマンドの「ディスク作成」を選びます。
③画面の指示に従ってディスクを入れ替えます。

セーブ

プレイしたデータをセーブするには、以下の操作を行います。
※フロッピーディスクにプレイデータをセーブする場合は、あらかじめセーブディスクを作成してください。
①コマンドの「データセーブ」を選びます。
②画面の指示に従ってディスクを入れ替えます。
③データには、セーブ番号、ステージ番号、エリア名が自動的に記録されます。20カ所までセーブできます。

ロード

ゲームの途中のセーブしたところからプレイを再開するときは、以下の操作を行います。
①コマンドの「データロード」を選びます。
②セーブデータの一覧（セーブ番号、ステージ番号、エリア名称）を表示します。プレイしたいデータを選びます。
③確認をします。
そのデータでよければ「はい」を選びます。
「いいえ」を選ぶと、②のデータの選択に戻ります。

ハードディスクへの対応

本ソフトはハードディスクに対応しています。ハードディスクにインストールすると、より快適にプレイできます。また、ハードディスクにプレイデータをセーブすることができます。

インストールに必要なもの

①MS-DOSでフォーマットおよび領域確保されたハードディスク。

※ハードディスクの空き領域が約7MB（メガバイト）必要です。

②MS-DOS Ver.3.10/3.30/3.30A/3.30B/3.30C/3.30D/5.0 のいずれか。

※Ver.5.0 の場合は、パソコン本体のCPUが80286以上のものであること、利用可能なプロテクトメモリを64KB（キロバイト）以上実装していることが必要です。

③『魂の門』のゲームディスク5枚。

④③と同じメディアの空きフロッピーディスク1枚。

インストールの方法

①空きフロッピーディスクをMS-DOSの「FORMAT /S」コマンドでフォーマットし、システムを転送します。このディスクを「起動ディスク」とします。

※フォーマットの仕方はMS-DOSのマニュアルを参照してください。

②「起動ディスク」を第1ドライブに入れてリセットし、MS-DOSを起動します。

※ハードディスクから起動すると、正しくインストールできません。

③「起動ディスク」を『魂の門』の「システムディスク」に入れ替えます。

④「INSTALL」とタイプし、リターンキーを押します。インストールプログラムが起動し初期画面が表示されます。

⑤「ゲームをハードディスクにインストールする」を選択します。

⑥画面の指示に従ってインストールを進めます。インストールが終了すると、MS-DOSのプロンプトに戻ります。

※ここで作成した「起動ディスク」は、ハードディスクからゲームを始めるために必要となります。フォーマットしたりしないように気をつけてください。「データディスク1～4」は使用しないので、保管しておいてください。

インストールの解除

①MS-DOSのシステムディスクからMS-DOSを起動して、プロンプト（A>　など）を表示させます。

②MS-DOSのシステムディスクを、『魂の門』の「システムディスク」に入れ替えます。

③キーボードから「INSTALL」とタイプし、リターンキーを押します。インストールプログラムが実行されます。

④初期画面で「ゲームをハードディスクからインストール解除（消去）する」を選択します。

⑤画面の指示に従ってインストール解除を進めます。

※「起動ディスク」を改造するなどして内容が、インストールした時と変わっていると、正常に解除できません。

ハードディスクでプレイするときの操作

スタート

①コンピュータを立ち上げてプロンプトが表示された後、「起動ディスク」を第１ドライブに入れ、リセットボタンを押します。

②以降は、フロッピーディスクでプレイするときと同様です（→16ページ）。

セーブ／ロード

ハードディスクでプレイした場合は、「ハードディスク」「セーブディスク」のどちらでもセーブおよびロードすることができます。

「セーブドライブ」は、コマンドの「機能」で設定しておきます。

①コマンドの「データセーブ」または「データロード」を選びます。

②画面のメニューから、「ＨＤＤ」か「ＦＤＤ」かを選びます。

注意！

インストールの方法や手順を誤ると、すでにハードディスクの内にあるデータやプログラムを失うおそれがあります。その場合、当社では責任をおいかねますので、大切なデータやプログラムは事前にバックアップを取っておいてください。

また、起動用ディスクおよび立ち上げ方法の改造については、当社では一切サポートしておりません。

コマンドとキー操作

コマンド

ゲーム画面で［ESC］キーを押すと、コマンドウィンドウを開きます。コマンドは、以下の７種類があります。

アイテム

アイテム選択画面に切り替わります。アイテム選択画面でアイテムを選び、ゲーム画面に１つだけ提示して使える状態にします（→22ページ）。

情報

情報画面に切り替わり、現在地・同行者・祈りの光を表示します（→24ページ）。

機能

機能ウィンドウを開いて、以下のプレイ環境を設定します。

表示ウェイト	メッセージの表示速度を調整します。 ５段階あり、数値が大きいほど遅くなります。
効果音	効果音を鳴らすかどうか設定します。
ＢＧＭ	ＢＧＭを鳴らすかどうか設定します。
セーブドライブ	プレイデータをセーブするメディアを設定します。 「ＨＤＤ」「ＦＤＤ」のどちらかを選びます。

※「セーブドライブ」は、ハードディスクにインストールしている場合のみ選択できます。

セーブ

プレイしたデータを保存します。20箇所まで可能です（→17ページ）。

ロード

プレイしたいデータを選んでロードします（→17ページ）。

ディスク作成

セーブディスクを作成します（→17ページ）。

ゲーム終了

プレイを終了します。

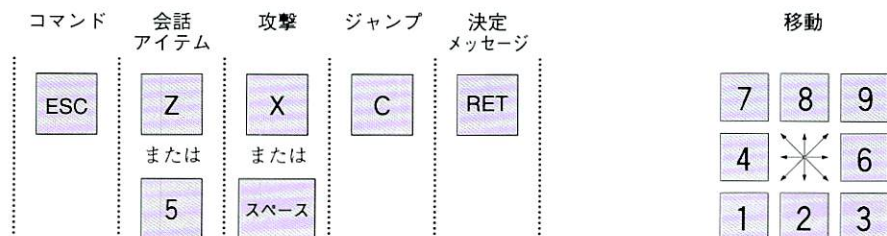
キー操作

コマンドやアイテムの選択、主人公ダンテの動きなど、ゲーム中で使用するキーは以下のとおりです。

コマンド	[ESC] キー	コマンドウィンドウを開閉する。
会話／アイテム	[Z] [5]	主人公が人物に話しかける／アイテムを使う。
攻撃	[X] [ｽﾍﾟｰｽ]	主人公が攻撃をする。
ジャンプ	[C]	主人公がジャンプする。
移動	テンキー	主人公／カーソルを移動する。
	[4] [6]	左右に歩く／カーソルを左右に移動する。
	[7] [9]	斜面や階段を上る。
	[1] [3]	斜面や階段を下る／かがんだまま進む。
	[8]	手前から奥の地面に移る／通路に入る。 カーソルを上に移動する。
	[2]	かがむ／地面にあるアイテムを取る。 カーソルを下に移動する。
決定	[RET] キー	選択した事項を決定する。
メッセージ	[RET] キー	メッセージを次に進める。

コマンド	会話 アイテム	攻撃	ジャンプ	決定 メッセージ
ESC	Z または 5	X または スペース	C	RET

移動

7	8	9
4		6
1	2	3

画面の見方

ゲーム画面

●メッセージ　ダンテとウェルギリウスや亡者たちとの会話をウィンドウ表示します。表示速度は、コマンドの「機能」で調整できます。

①コマンド　セーブ、ロードなどのコマンドをウィンドウ表示します(→20ページ)。

②POWER　ダンテの攻撃力を表します。
「祈りの光」を取得することよって上がります。

③HEALTH　ダンテの体力を表します。
危険な亡者や悪獣と接触すると、ダメージを受けて減少します。
0になるとゲームオーバーです。

④エリア　現在いるエリア名です。エリアの数はステージによって異なります。

⑤祈りの光　額絵の中の人物のうち、これまで取得した「祈りの光」を明るく表示します。

⑥アイテム

入手したアイテムのうち現在使えるものを提示します。ゲーム画面に提示できるアイテムは1つだけです。適切なアイテムを提示した状態でないと、会話の際に聞けない情報もあります。

アイテムを使う

ゲーム画面に提示されているアイテムは、適切な場所で、［Z］または［5］キーを押すと効果を発揮します。
入手したアイテムを使うには、まずコマンドの「アイテム」でアイテム選択画面に移り、アイテム一覧から1つを選んで提示状態にしておかなくてはなりません。

アイテム選択画面

アイテムを提示する

アイテム選択画面では、現在所有しているアイテムすべてを一覧表示します。使いたいアイテム1つにカーソルを合わせて［RET］キーで決定すると、ゲーム画面に提示されて使用可能な状態になります。
なかには1回しか使えないアイテムがあり、使ってしまった場合は、アイテム一覧で暗く表示し、選択できなくなります。

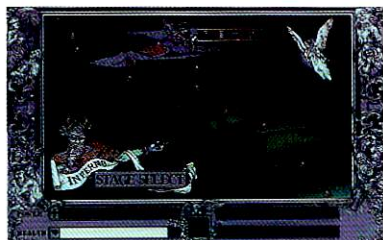
アイテムを使わない

アイテムを何も使いたくない場合は、右下の黒枠またはアイテムが表示されていない青枠にカーソルを合わせて［RET］キーを押すと、ゲーム画面に提示されません。

アイテムの説明を見る

所有しているアイテムにカーソルを合わせて［HELP］キーを押すと、簡単な説明をウィンドウ表示します。

画面の見方

ステージ選択画面

ステージクリア　そのステージの条件をクリアすると、次のステージに移動できます。

移動可能なステージ　移動可能なステージには赤ランプが点滅します。移動したいステージにカーソルを動かして［RET］キーで決定します。

情報画面

①祈りの光　「祈りの光」に変わる人物の名前を表示します。これまでに取得した祈りの光は明るく表示し、まだ取得していない祈りの光は暗く表示します。［HELP］キーを押すと、その光が浄めてくれた罪を表示します。

②現在位置　現在いる位置とステージ名を地図上に表示します。

③同行者　他の場所に連れて行くよう依頼されたり、同行を求められたりして、ダンテと一緒に移動する人物がある場合、顔、名前、説明を表示します。同行者は情報画面だけに表示し、ゲーム画面には表示しません。

STAGES

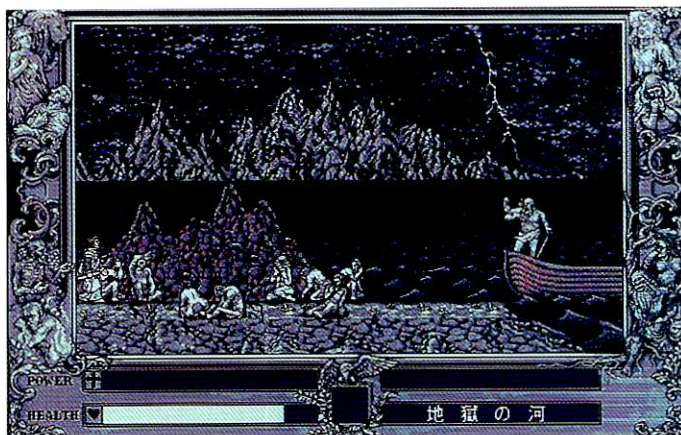
ステージ解説

STAGE 1　地獄の入口
STAGE 2　辺獄
STAGE 3　烈風地獄
STAGE 4　貪食の沼
STAGE 5　貪欲の岩山
STAGE 6　スティージュの沼
STAGE 7　ディーテ城
STAGE 8　暴力の谷
STAGE 9　マレボルジェ
STAGE10　コチト沼

この章では、各ステージの説明をしますが、
楽しみを損なわないよう説明を控えているところもあります。
道に迷ったら、読んでください。
罪の穢れと贖罪の祈りとが錯綜する未知なる空間を、
ダンテの姿をかりて旅するのはあなたです。
ウェルギリウスの声が聞こえてきます。
「さあ、降りて行こう。
長い旅だが、ぐずぐずしてはいられない。」

STAGE 1

■STAGE 1　地獄の入口

ここには地獄に送られる魂が渡河の準備をしている。
黄泉（よみ）の国の旅の始まり。
もはや地上界には戻れない。

ここは地獄の入り口で、まだ死んでいない者が長くとどまっていると、地上界には二度と戻れなくなるという場所です。ダンテは故郷のフィレンツェに帰ろうと、遠くに明るく輝く丘をめざしましたが、狼、獅子、豹と次々に恐ろしい獣が行く手を遮り、とても通れそうにありません。それというのも、ダンテが、希望に満ちあふれた山を仰ぐことをやめ、明るく温かい心を失ってしまったからです。

●AREA 1
暗闇の森

真実の道を踏み外したダンテは、いつのまにか原始の森に迷い込んでいました。森は果てしなく続くように思われ、ダンテはうちひしがれてさまよい歩きます。と、鬱蒼(うっそう)とした茂みの向こうに明るく輝く山が見えます。希望を取り戻して斜面を登り始めると、一匹の豹が行く手に躍り出ました。続いて獅子が、さらに狼が現れました。ダンテは恐怖に凍りついて一歩も動けません。そのとき、天から白い光が舞い降りてきます。ウェルギリウスです。彼はダンテを励まし、「祈りの杖」となって導いてくれます。

●AREA 2
地獄門

目の前には古代ローマの凱旋門のような大きな門がそびえています。扉は壊れたまま、その頂には厳しい言葉が彫ってありました。
「ここより苦悩の街に至る、永遠の苦悩に至る、
　絶望の民のもとに至る。
　われ以前に創られたものはなく、われは永久に存在する。
　汝等ここに入る者、すべての希望を捨てよ」

●AREA 3
地獄の河

冥府には幾つかの河が流れており、ここは地獄に渡る舟がつく憂愁の河アケロンテです。
河岸では、険しい表情の白髪の老人がなにか叫んでいます。
「邪悪な魂に災いあれ！　おまえたちを地獄の岸に送ってやろう」
渡し守のカロンと呼ばれる者です。怒りに燃える炭火のような目をして、ぐずぐずしている者たちを容赦なく櫂(かい)で打っては小舟に乗せて運んでいくのです。

●AREA 4
地獄外房

ここには、生前に功徳や栄誉がなく、さりとて悪行もない者たち、すなわち、神にも、神の敵にも歓迎されない魂が住んでいます。彼らは一切のものから見放されているので、一切のものを羨んでいるのです。彼らの嘆声、涕泣(ていきゅう)、叫び声が星のない暗い大気にこだまし、不思議な言葉や自らの身を打つ音が轟音となって砂嵐のようにのぼっていきます。その混迷にダンテは気が遠のいていくのを感じます。

STAGE 2

■STAGE 2　辺獄

ここには信仰をもたなかった善い魂が住んでいる。
責め苦は、それほどきつくなく、泣き声も聞こえないが、
皆一様に深く長い溜息をついている。

ここは地獄の第一圏、リンボと呼ばれる辺獄です。ここにいる魂たちは、けっして罪を犯したわけではなく、主キリストの洗礼を受けていなかったためだけにここに落ちてきました。つまり罪の欠如のために罰もなく、宙吊りの状態にあるというわけでした。あるとき、キリストがここへ降りてこられ、アダムやアベル、ノア、モーゼ、アブラハム、ダヴィデなど、旧約聖書に登場する魂たちを天堂界に連れていかれましたが、それ以降、ここから出て行った魂はありません。

●AREA 1
辺獄の森

道の両脇には、あちらこちらの木陰に静かな魂がたたずんでいます。そこで聞こえるものはただ、魂たちのかすかなため息だけでした。しかし、彼らのため息は、雪のように消えることもなく、おびただしく積もっていきましたから、あたかもそれらが深い森をなしているかのようでした。

●AREA 2
賢人の丘

ベアトリーチェの頼みでダンテを迎えに行く前まで、ウェルギリウス自身がいた場所でした。森を進んで行くと、なだらかな丘で、その高みには、神話や伝説に名高い英雄たちの姿が見えるでしょう。ここで誰に出会えるのかと思うと、ダンテは胸が高鳴るのでした。

●AREA 3
賢人の城

明るい丘を行くと、城壁が見え、清流が一すじ光を反射して輝いています。流れの上を歩いて、城門をくぐると、柔らかな緑地が開け、そこには美しい居城がありました。詩聖ホメロスや古代ギリシア・ローマの賢者たちの姿が見えます。彼らはウェルギリウスにとっては仲間であり、ダンテにとっては敬愛すべき先達でありました。

●AREA 4
冥界の裁判所

狭い入り口を入ると、そこの住人は、裁判を前にして恐れおののく魂たちでした。冥界の裁判官ミノスが、長い尾が体に何巻きしたかで罪の重さを計ると、ムチのように振り降ろして、亡者をしかるべき地獄の圏へ叩き落とすのです。ミノスはダンテを見とがめて、尋問します。
「どこからここに入ってきたのだ。広い入り口にだまされてきたのか」
ダンテは、マタイ伝の一節を思い起こしました。
「汝、狭き門より入れ。滅びに至る道は広し」

STAGE 3

■STAGE 3　烈風地獄

ここには恋のために身を滅ぼした魂が住んでいる。
黒い風が吹き荒れ、無数の亡霊たちが鳥の群れのよう。
間断なく空に吹き上げられては、宙を漂い、
地に叩きつけられている。

空に吹き上げられている魂たちのなかには、夫を殺してアッシリアの王となった女帝セミラミス、アイネアスに去られ自殺したカルタゴの女王ディド、かのエジプトの女王クレオパトラもいることでしょう。そしてトロイア戦争の原因となった美女……。風の音の中にきれぎれに聞こえる名前に、彼女たちを悲恋へと導いた甘美な想いと切ない痛みが、ダンテの胸にも蘇って、いつしか涙が頬を伝い落ちました。

●AREA 1
烈風地獄

烈風ボアレスが吹き荒れている地獄です。石つぶてや大きな岩さえ飛んできます。この風を止める方法はないものでしょうか。むかし、オデュッセウスがトロイアからギリシアに向かう航海の途中、アイオロス島に立ち寄ったときの話も思い出されます。

●AREA 2
幻惑の洞窟

いくつにも枝分かれしてはまた出合い、上ったり下りたりの道。巡り巡って、もといた場所に戻ってしまうようです。この果てしなく続く洞窟の一角に、烈しい風が吹き出ている洞穴があります。

●AREA 3
アウェルヌスの洞窟

ここでは不思議な光景に出会うかもしれません。ダンテは、エウリュディケを慕って地獄に下った、オルペウスさながらの気持ちになるのでした。

●AREA 4
烈風洞窟

狭い洞窟の中を烈しい風が吹きつけてきます。洞窟いっぱいに大きな岩が転がってきて、逃げ場もなく轢(ひ)きつぶされてしまいそうです。情欲の罪に穢れている魂は、通り抜けることができそうもありません。

STAGE 4-8

■STAGE 4　貪食の沼

ここには貪食者の魂が住んでいる。

大粒の雹や汚れた雪が混じった冷たい雨が降りしきり、一面は泥沼と化していました。ケルベロスが、三つの口の牙を剥いています。どこかでダンテ呼び止める声が聞こえます。フィレンツェの友人チャッコでした。彼は伸ばした指の先まで泥に埋まり、もはや救うことは叶わないようです。『オデュッセイア』にも登場するカリュブディスの沼では、たえず地盤が沈み続けています。この沼に腰まで浸かってしまったダンテは、岸に上がることができるでしょうか。この沈降を止めることができる者は……。

■STAGE 5　貪欲の岩山

ここには吝嗇者と浪費者の魂が住んでいる。

吝嗇(りんしょく)者と浪費者とが、両側から大きな黄金を転がしてきて、ぶつかり、互いにののしり合っています。この世にある黄金のために、彼らは疲れながら一時も休むことができません。この貪欲の岩山の上に、牢獄のように頑健に建つ塔が見えます。その下の「プルートの崖」と呼ばれる淵には、かつては神であり、地獄界に下ってからは王であった、かの巨人の奇妙な言葉がこだましています。

■STAGE 6　スティージュの沼

ここには憤怒者の魂が住んでいる。

岩山をぐるりと回ると、高い堤の上に出ました。堤の下に、勢いよく水が吹き出し、大きな淀みをつくっていました。死の海と呼ばれる場所です。ギリシア神話では、スティージュは黄泉の国を流れる河の女神とされ、オリンポスの神々は大事な約束や証言に際して、必ずこの河に誓いを懸けたといいます。沼のほとりには塔があり、灯をともし

て、遠くに見える灯と合図を交信しているようです。右手にはどこかの山に続く路が見えます。そして、ダンテは船頭フレギュアスの舟に乗り込みますが、迷える魂がダンテを沼に引きずり込もうとするのです。沼の対岸にある塔に辿りつくと、その先には恐ろしい洞窟が口を開けて待っています。

STAGE 7　ディーテ城

ここには異端者の魂たちが住んでいる。

永劫の火で空まで赤く染め上げられた谷間の町です。厚い城壁に囲まれていて、コウモリの翼を持つ悪鬼たちが見張っています。城門前にくると、三人の復讐の魔女が攻撃してきます。彼女たちを追い払わない限り、奥へは進めません。戦いが長引くと、魔女たちはメドゥーサを呼んできてしまいます。こうなったら脱出は不可能。彼女たちを退治する方法はあるのでしょうか。
城門を入ると、そこは異端者の墓の並ぶ広場でした。また、城の地下には、クレタ島の宮殿もかくやという見事な迷宮があり、ここに落ちてしまったら、ダイダロスでも脱出するのは難しいでしょう。

STAGE 8　暴力の谷

ここには暴力者の魂たちが住んでいる。

隣人に対する暴力者すなわち殺人者や略奪者が、血の濠に漬けられてもがいてます。回りは岩が輪のようになった高い堤で、その上からケンタウロスの一団が、濠から這い上がろうとする者に向かって矢を放っています。ホメロスは、ケンタウロスの長、ケイロンを誉め称えていますが、ダンテには乱暴者の集団にしか見えません。
自分に対する暴力者すなわち自殺者が茨に変えられた森や、また、自然に対する冒涜(ぼうとく)者が、火山弾の降り注ぐ中をさまよっている灼熱の砂漠があります。ようやくフレジェトンタの滝と呼ばれるところに出ました。この巨大な瀑布をどうしたら降りることができるでしょうか。

STAGE 9-10

STAGE 9　マレボルジェ

ここには、詐称者の魂が住んでいる。

マレボルジェとは邪悪の嚢（のう）という意味です。最初の岩場では誘拐者が悪魔に鞭打たれています。追従者が汚物の中に漬けられています。聖物売買をした者が、地面の穴に逆さに埋められて足を焼かれています。妖術師など真実を歪めた者は、頭をねじ曲げられているので、後ろ向きに歩いていました。たぎった瀝青（コールタール）の中で煮られて皮を剥がれているのは、汚職者です。熱のこもった洞窟には、金色のマントを着た偽善者たち。このマントは実は鉛でできていて身動きもならないほど重いのです。偽善者に相応の罰だとダンテは思いました。さらに行くと、盗賊たちが大蛇に絡まれています。噛まれた部分から蛇になったかと思うと、生えてきた蛇のしっぽの部分が人間の姿に変わったりという奇妙な光景です。不和の種をまいた者が、悪魔に剣で身体を断ち割られて内蔵や脳髄が飛び出しているのですが、嚢を一周する間に傷口は塞がるので、再び断ち割られるという責め苦を繰り返しています。そして最後の嚢では、錬金術師など偽造の罪を犯した者が、皮膚が腐敗する病にかかって、我が身をかきむしって血みどろになっています。

STAGE 10　コチト沼

ここには裏切り者の魂が住んでいる。

何もかもが凍てついた氷の世界です。氷原に井戸があって、かつてオリュンポスの神々に対して反乱を起こした巨人の一族が、鉄の鎖で繋がれています。井戸の番人によると、その中で一番おとなしいのはアンタイオスという巨人です。カイーナやアンテノーラという氷の宮殿には、亡者たちが氷に埋め込まれています。トロメアの沼は氷点下で、落ちたら最後、瞬時に凍りついてしまうでしょう。動く者は多くの頭をもつ氷竜ヒュドラだけです。そして、地獄の最下層ジュデッカ。最大の難関、ルチフェロとの対決が待っています。

CHARACTERS & ITEMS

ーキャラクターとアイテムー

主人公と７つの祈りの光
さまよう魂たち
行く手を阻む者
幸いなるもの（アイテム）

この章では、登場人物とアイテムの説明をします。
アイテムは原作にはないものですが、
『ギリシア神話』で有名なものも多く、
知るほどに楽しみが深まるでしょう。
最初は発見できなくても、後になってから
前の場所に戻って発見できる場合もあります。
「解るはず、伝えられるはず。
見てきたものを、そしてこれから見るものを」

主人公と7つの祈りの光

●ダンテ

主人公。フィレンツェ出身の若者。グェルフィ党の中心人物として活躍しましたが、罠にはまって追放の身に……。恋人ベアトリーチェを失った悲しみと、政治的な挫折の苦悩から、「暗闇の森」に迷い込んでしまいます。ウェルギリウスに助けられて、冥界を旅することになったのです。

●ベアトリーチェ

ダンテの恋人。ダンテのグェルフィ党と対立するギベリーニ党員の娘。フィレンツェを流れるアルノー川のほとりで出会った二人は恋におちましたが、ベアトリーチェはまもなく天に召されてしまいました。地獄、煉獄をさまようダンテのためにウェルギリウスを遣わし、天堂界では自らダンテを導く光となります。

●ウェルギリウス

古代ローマ時代最大の詩人。その代表作『アイネアス』は、トロイア陥落後、英雄アイネアスが放浪の末に冥界まで旅をする物語で、ローマ帝国の興亡を謳ったものです。ギリシア時代の詩人ホメロスがトロイア戦争をテーマにした『イリアス』や『オデュッセイア』とともに英雄叙事詩の源泉をなしています。ダンテの『神曲』もその系譜に連なるものでしょう。『神曲』では、天堂界のベアトリーチェの依頼を受け、暗闇の森に迷い込んだダンテのもとに現れます。ゲーム中では、ベアトリーチェから託された「祈りの杖」をダンテに渡し、地獄界から脱出する方法を教えると、姿を消しますが、常にダンテを見守っていることにかわりはありません。

●フランチェスカ……水色の祈りの光

醜いジッチョーネは、弟パオロを代わりに見合いに行かせ、フランチェスカを騙して結婚を承知させました。しかし、彼女はパオロへの愛を抑えられずに不義を犯し、夫に刺し殺されたのでした。

●ヴェッティウス……灰色の祈りの光

ローマ時代の富豪。これといった大罪も犯さず、人望もあったのですが、ただひとつ、美食の快楽に耽り、美味なるものを追い求めては金をつぎ込んだために貪食の地獄に落ちました。

●ヤコブス……金色の祈りの光

とある地方の領主。私財を貯め込むことばかりに執着していて、東方からの異民族の脅威が伝えられたときに軍備を怠ったため、多くの領民を死においやり、自分も殺されてしまいました。

●アマノ……赤色の祈りの光

王の寵愛を受けた大臣。権勢を誇っていましたが、自分に対して敬意を示さなかった人物に怒り狂い、彼の一族を皆殺しにしようとした罪で地獄に落ちました。

●カルカス……青色の祈りの光

トロイア戦争の時、巧みな予言でギリシア側を勝利に導いたことで有名です。自尊心が強く、予言者モプソスといちじくの実の数をあてる予言競争に敗れたとき、自ら首をくくって死んでしまいます。

●フラーテ……緑色の祈りの光

軍事と宗教の紛争の調停で弱者を保護するために設立された騎士団の一員でしたが、その目的も任務も忘れて、怠惰な生活を送っていたため、地獄に落ちました。

●ヘレノス……紫色の祈りの光

トロイアの王子。兄パリスが殺されたとき、残されたヘレネが自分の妻にならず、弟デイポボスに与えられたことに嫉妬して、トロイア側に不利な予言をギリシア側に告げ、裏切り者となりました。

さまよう魂たち

●ヘカテ

別名ペルセポネ。ペルセポネは豊穣の女神デメテルの娘で植物の女神でしたが、伯父であり、黄泉の国の王であるプルートに略奪されたのです。プルートが差し出す宝石には目もくれなかったのですが、あるルビー色の実を口にしてしまったために、黄泉の国の花嫁にされてしまいました。1年のうち半分は死後の世界に下り、ヘカテとなります。冥界にいるときは魔女エンプーサを従者にしていたようです。

●メネラオス

スパルタ王。ギリシアの勇者アガメムノンの弟で、公明正大な王であり、また、よき夫でもありました。美貌の妻ヘレネを、トロイアの王子パリスに奪われたため、トロイア戦争を起こしたほどでした。パリスとの一騎討ちで勝利しそうになったのですが、女神アプロディーテがパリスに味方したため決着がつかず、この戦争は9年間も続いたのです。トロイア陥落後は、ヘレネを許し、王妃の座に戻しました。

●ヘレネ

スパルタ王メネラオスの妻。ゼウスとレダの娘で、母親ゆずりの白鳥のような優美さと青い瞳とで、多くの勇者たちを魅了しました。その比類ない美しさは、トロイア戦争の原因となったほどです。パリスによってトロイアに連れ去られたとき、アプロディーテから愛の奥義を伝授されたといいます。トロイア陥落後は、メネラオスとともに故郷のスパルタに帰り、再び栄華の内に世を治めました。

●オデュッセウス

シシュポスの息子。イタケの王子で、ヘレネに求婚した勇将たちの1人。ヘレネを守るために同盟をつくったため、メネラオスから頼まれてトロイア戦争に駆り出されました。勇気と知慧を兼ねそなえた彼は、数々の武勲をあげました。また、トロイアからギリシアへ帰る航海中に、海神ポセイドンに遣わされた多くの怪物を退治したことでも有名です。その冒険を綴ったのが、ホメロス作『オデュッセイア』です。

●ダイダロス

細工の名人。クレタ王のミノスのために地下迷宮を造りましたが、のちに王の寵愛を失って、迷宮の中のある塔に閉じこめられてしまいます。息子イカロスのために翼を作りました。

●エウリュディケ

オルペウスの妻。美しい彼女は、アリスタイオスに追われて逃げるとき、蛇にかまれて黄泉の国に落ちてしまいました。オルペウスは嘆き悲しみ、エウリュディケを連れ戻せるよう、竪琴を奏でて天と地に訴えました。同情した冥界の王プルートとペルセポネは願いを聞き入れてくれましたが、ただし、地上に着くまで決して振り返ってはならないというのが条件でした。

●メデイア

コルキス王にして魔法使いであるアイエテスの娘。エロスの恋の矢に射られて父親を裏切り、イアソンの妻となりました。彼女の協力で、イアソンはアイエテスの出した条件どおり、火焔を吐く牡牛を手なずけて鍬を引かせ、カドモス王が殺した竜の歯を蒔き、そこから軍隊を実らせることができました。さらに、秘密の森の社の番人、百眼の竜をも眠らせて金羊毛を手に入れたのです。

●イアソン

テッサリア王アイソンの息子。アプロディーテの孫娘イーノーが嫉妬から継子プリクソスの命を奪おうとしたとき、ネペレーは金色の羊に姿を変えて息子を背に乗せ、空を飛んで逃げました。コルキスの王アイエテスは、その羊を捕らえて金の羊毛を秘密の社にまつりました。イアソンは軍隊を率いて大船アルゴーに乗り、「金羊毛」を求めて黒海をめざします。このアルゴーの一党には、ヘラクレスやテセウスなど多くの英雄が含まれていました。

●アスクレピオス

太陽神アポロンの子。幼少時はケンタウロス族のケイロンに育てられったため医術に秀で、成人してからは高名な医者になりました。あるとき、テセウスの子でポセイドンに殺されたヒッポリュトスを蘇らせたので、冥界の王プルートの怒りをかってしまいました。プルートは兄であるゼウスに申し立てたのでアスクレピオスは、その電光によって打ち殺されてしまいました。死後は、医術の父として神々に列せられました。その神殿には蛇がまつられ、催眠療法が行われていたといいます。

行く手を阻む者

●カロン

地獄の河アケロンテの渡し守。小舟を操って亡者たちを地獄に送るのが仕事です。生きている者でこの河を渡ったのは、オルペウス、ヘラクレス、オデュッセウスの３人だけでした。古えのイタリアでは、死者の口の中に銀貨を入れる習わしがあったといいますが…。

●フレギュアス

スティージュの沼の船頭です。生前はラピタイ族の王でしたが、娘コロニスをアポロンに殺されたため、アポロンの神殿を壊して神々の怒りをかいました。そのため、ラピタイ家は、子イクシオン、孫のペイリトオスまで三代にわたって、地獄の特別な罰を受けています。

●ミノス

冥界の法官。地獄界に送られてきた亡者たちに裁きを下し、その罪の深さにみあう地獄の圏へと送ります。冥界の法官には、他にラダマントス、アイアコスがいます。ギリシア神話では王女エウローペと大神ゼウスの子であり、プルートの下で裁判官を務めるとされています。

●ケンタウロス

半人半馬の一族。弓矢の名手揃いで荒々しい気性をもちます。その長ケイロンは、クロノス神の子で不死の身であり、アポロンとアルテミスに教育を受けたため、天文、医術、音楽、狩猟に秀でていました。彼自身もアキレウス、イアソンなど多くの英雄を教育しています。

●ジュリオーネ

人面、ライオンの胴、龍の尾をもつ怪獣。女神ヘラが勇者ヘラクレスに与えた10の難行の最後の相手です。地中海の西の端、スペインと北アフリカの境に棲んでいて、自然も人工の力も何ものも、その行く手を遮ることはできないといいます。

●マレブランケ

地獄に棲む邪悪な悪魔たち。蝙蝠(こうもり)の翼と尾っぽがあり、手には槍や鍬や弓矢を持っています。

●ケルベロス

地獄の番犬どもで、３つの頭を持っています。亡者たちを鋭い爪でひきちぎっては、それぞれ３つの口で喰い散らしているのです。ギリシア神話では、勇者ヘラクレスによって地獄の門外に追われました。

●ミノタウロス

半身が牛、半身が人間の怪物。迷宮に迷い込んできた亡者たちを襲います。クレタ王ミノスの王妃パーシパエと、海神ポセイドンが贈った牡牛との間に生まれた牛頭の怪人で、勇者テセウスに退治され、クレタ島の地下迷宮クノッソスに囲われたといいます。

●復讐の魔女たち

敵意のメジェラ、不安のアレット、殺害のテシフォーネの３人。まだ死んでいない者の魂が邪悪の城ディーテ城入るのを阻みます。蛇冠を戴いた恐ろしい形相の魔女たちで、メドゥーサを仲間にしています。メドゥーサに睨(にら)まれた者は石と化してしまいます。

●プルート

かつては冥界を治めていた王でしたが、ルチフェロが地獄の王となってからは、貪欲の岩山一帯を自分の領地としており、自分の領地から亡者たちが出ていくのを嫌います。ギリシア神話では、豊穣の女神デメテルとイアシオンの子で、地下神とされています。

●アルピエ

女性の顔と胸を持つ怪鳥です。非常に残忍な性格で、樹木と化した亡者たちを、尖った爪で引っ掻き、鋭いくちばしでついばんでは、苛んでいます。森の奥深くに棲んでいます。

●ルチフェロ

三つの顔と三対の翼をもつ地獄の王。かつては天堂界に住む天使でしたが、神に対して反乱を企てたために地の底に落とされ、地獄の王となりました。地獄の最下層ジュッデカであなたを待っています。

幸いなるもの(アイテム)

●祈りの杖

最初にウェルギリウスから与えられます。この杖を通してウェルギリウスの声が聞こえ、ダンテを導いてくれることでしょう。本当は、天堂界の住人にのみ許される杖であり、「祈りの光」となる魂にかざすと相応する罪の穢れを浄める不思議な力を有します。

●銀貨

古代イタリアには死者の口の中に銀貨を入れて葬る習慣があったといいますが……。地獄の沙汰も金次第ということがあるようです。ダンテは死んではいないので、銀貨1枚の持ち合わせもありませんが、地獄で金儲けしようなどという気は起こさないほうがよいでしょう。

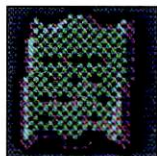
●黄金の小枝

金色の葉をつけた奇跡の枝で、古えの祭司が冥界に降りるときに使用したもののようです。ある亡者が川底の枝を拾おうとして落ち、そのまま地獄まで流されてきました。凡人が持っていても何の役にも立ちませんが、特別な力のある人が持つと、黄金に光輝くといいます。

●嘆きの笛

この世のものと思えない不思議な音色の笛です。強力な敵に行く手を阻まれたとき、この笛を吹くと、嘆きの天使を呼ぶことができます。その威力は、地獄の王の心を溶かしたというオルペウスの竪琴にも劣らないはずです。

●涙のワイン

地獄の裁きを受けて苦しむ亡者たちの涙を集めて創られたワイン。ワインの貯蔵庫には、番人がいますが……。ギリシア神話では、祝祭の神デュオニュソスが、英雄ペルセウスと闘って敗れて冥界へ下ったときにワインを伝え、地下神プルートを悦ばせました。

●ラダマントスの通行証

冥界には３人の法官がいて、しかるべき理由が認められる者には、それぞれ通行証を発行してくれます。ラダマントス、アイアコス、ミノスの３人の通行証のうち、１枚でも欠けると、賢人の城に入ることが許されません。

●ピロクテテスの矢

弓の名手ピロクテテスがヘラクレスから譲り受けた矢。射抜かれた者は即座に死んでしまう毒が塗られていて、ケンタウロスきっての乱暴者さえ恐れるほどの威力です。トロイア戦争では、この弓矢によってトロイアの王子パリスが殺され、ギリシア側に勝利をもたらしました。

●ヘラクレスの鎖

勇者ヘラクレスが、女神ヘラから課せられた十の難行の一つを果たすために冥界に下るとき携えていた鎖です。ヘラクレスは、ヘラの命令で、キタイローン山の獅子など多くの怪物を退治していますが、この鎖も怪物退治に役立ったことでしょう。

●金羊毛

コルキス国の神聖な宝物です。秘密の森の洞で、百の眼を持つ竜が番をしていました。この竜は眼を順番に閉じて眠るので、いつでも一つだけは開いていて、近づく者をけっして見逃しませんでした。しかしイアソンはこの難題を解決して、ついにコルキス王から奪ったのです。

●レウコテアのヴェール

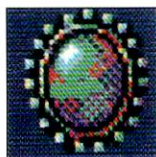
これを身につけていると溺れないという魔法のヴェール。カドモス王の娘イノは夫アタモスの気がふれたのを悲しんで、子どもを抱いて海に身投げしました。神々は哀れに思って、レウコテアという海の女神にされたのです。その子パライモンとともに難船を救う力をもっていたので、水夫たちは出航のときに祈願をかけたといいます。

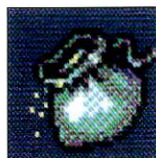
幸いなるもの(アイテム)

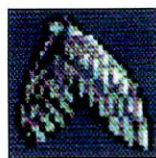
●パラディオン

トロイアの守護神である軍神アテナの像で、黄金と象牙と大理石からできています。トロイア戦争の勇将たち、オデュッセウスとディオメデスが、この像をトロイア城から運び出そうとしたとき、ヘレネが密かに力添えしたといいます。

●ケイロンの詩

古代ギリシアの詩聖ホメロスが、多くの英雄たちの養育者であり、馬術や弓術、医術の師でもあるケイロンを誉め称えるためにつくった詩です。暴れ者の集団ケンタウロス族にあって例外的に、聡明なケイロンに対しては、誰もが畏敬の念を抱いていました。

●エリトロピア

瑪瑙の一種で、血石とも呼ばれる赤い宝石です。世界中の珍しいものが集まっていた当時のイタリアでも貴重な石でしたから、これを持っている者は限られていました。ある種の毒を癒す不思議な力があるといいます。

●争いの粉の袋

争いの粉は、不和の女神の娘アテがまき散らしては、怒りの心をあおりたてていたものです。そのいたずらぶりには神々も手を焼き、彼女をオリュンポスから追放したので、今度は地上に下りて、人々の間に猜疑や闘争心を生じさせました。紛争を巻き起こす作用があります。

●イカロスの翼

現在いる場所から少し離れた場所まで戻ることができます。ミノス王塔に閉じこめられたダイダロスは、王の家来が目を光らせている地と海からの逃亡を避け、空から逃げようと、翼を作りました。が、その翼は糸と蝋で留めたので熱に弱いのが欠点でした。ダイダロスの息子イカロスは太陽に近づきすぎ、蝋が溶けて海に墜落してしまいました。

●マンドラゴラ
奇妙な形をした伝説の植物です。その根もしくは実に、不老不死の力があるといわれています。普通の人の力では入手するのは困難でょう。実際は、いまだかつて誰も見たことがないのかもしれません。この植物を好物とする怪獣がいるという噂も、定かではありません。

●魔法の塗り薬
ある国の魔法使いだけが作ることのできる、熱から身を守る薬です。かつて、火を吹く牛を御したという勇者が使っていた薬ですから、これを肌に塗っておけば、高熱の場所も何なくくぐりぬけられそうです。当時、塗り薬は貝殻に詰めて持ち歩きました。

●ザクロの実
冥界の女王が好んで食べたというルビー色の酸っぱい実です。実る場所と季節が限られていて、なかなか手に入りません。

●黄金の塊
ずっしりと重い黄金の塊は、険しい崖を渡りきれない亡者たちが落としていったものです。一つ拾おうとすれば、また、別の一つが落ちてしまうのです。それでもやはり、地獄には、それらを必死にかき集めている強欲な者がいるのです。

●黄金の犬の像
クレタ島のゼウスの神殿を守っていた金の犬の像です。これを盗んだミレトスの王子パンダレオスは、ゼウスにより鎖に繋がれて山の下敷にされましたが、死は望んでも与えられず、ただ朽ち続ける運命になりました。

ユーザーサポート

●トラブルと思う前に　（以下の項目をご確認ください）

□機種対応	ご使用のコンピュータの機種とソフトは対応していますか。パッケージに記載してある機種名・メディアを確認してください。
□メモリ数	640キロバイトが必要です。ご使用の機種のメモリ容量を確認してください。 機種によっては、メモリの増設が必要な場合があります。
□ディップスイッチ	本体付属のマニュアルにしたがって、正しく設定してください。
□ＦＭ音源	本体にＦＭ音源が内蔵されていない機種では、ＦＭ音源ボードを増設しないとＢＧＭ・効果音が聞けません。
□アナログディスプレイ	デジタルディスプレイをご使用の場合、正しく画面が表示されないことがあります。
□内蔵フロッピーディスクドライブ	増設フロッピーディスクドライブをご使用の場合、動作しないことがあります。
□フロッピーディスクドライブのクリーニング	フロッピーディスクドライブは、定期的なクリーニングが必要です。ディスクの読み取りエラーなどが発生した場合は、市販のクリーニングディスクでフロッピーディスクドライブのクリーニングを行ってください。通常、２～３週間に一度クリーニングをしましょう。

※ハードディスクにインストールしている場合

□MS-DOSのバージョン	ＭＳ－ＤＯＳは指定のバージョンをご使用ですか。
□フロッピーディスク対応	フロッピーディスクでゲームをすることはできますか。

●サポートについて

お買い上げいただいた製品が立ち上がらない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、保証書・すべてのディスク（セーブディスク、起動ディスクを含む）・サポートシートを、『魂の門』ユーザーサポート係あてにお送りください。検査の上で、以下のように処理させていただきます（故障内容によって、検査等に多少時間がかかる場合があります）。

なお保証書を同封していただきませんと、当社規定の保証をいたしかねますので、ご注意ください。

1．製造段階での問題等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、4,000円にて有償交換いたします（事情により有償交換価格を変更することがあります）。交換手数料は「郵便小為替」でご同封ください。また、郵便事故による紛失・破損などについては、当社では保証できませんので、「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

3．お買い間違いによる交換は一切行っておりませんのでご了承ください。

●サポートシート　（切りとらず、コピーしてご使用ください）

(フリガナ)
ご氏名　　　　　　　　　　　　　　　　　　お電話番号

ご住所

コンピュータ　　メーカー／機種名

ディスプレイ　　メーカー／機種名

増設メモリボード　□なし　□あり（メーカー／機種名　　）
容量：　キロバイト

ハードディスク　□なし　□あり（メーカー／機種名　　）
□内蔵　□増設

MS-DOSのバージョン　（Ver.　　）

増設ディスクドライブ　□なし　□あり（メーカー／機種名　　）

ＦＭ音源ボード　□なし　□あり（メーカー／機種名　　）

使用しているクロック数　□８MHz　□10MHz　□12MHz　□16MHz　□20MHz
□その他（　MHz）

その他拡張ボード等

故障内容

●あて先

〒223　横浜市港北区箕輪町1－23－3
株式会社　光栄　『魂の門』ユーザーサポート係

●商品に関するお問い合わせ

『魂の門』ユーザーサポート係
TEL.045-561-6861（月～金　午前10:00～12:00　午後1:00～5:00）

●新製品の発売および内容のご案内

テレホンサービス　TEL.045-561-1100
※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

サウンドについて

サウンドについて

本作品のＢＧＭは、全編に漂う中世／ルネサンスの香り、躍動的なハウス・ビートが特徴となっています。場面に応じてさまざまに変化する神秘的なサウンドをお楽しみください。

●アーティスト　*ｈｙｙｍ*

*ｈｙｙｍ*は、ＣＭやアニメ、映画音楽等で活躍しているアーティスト、新田真澄、伊藤善之、若桑比織の３人によって'91年に結成されたハウスユニットです。彼らの持つクラシックの豊かな素養と先進的な感性とが、ダンテの『神曲』という格好の題材を得て、見事に発揮されています。その成果は、ゲーム中のＢＧＭではもちろんのこと、アレンジ・バージョンを収録したサウンドウェアＣＤでは、さらに一層素晴らしい形でお楽しみいただけます。

※ＦＭ音源への対応は、ＮＥＣ・PC-9801-26Kに準拠しています。
※ゲームの音楽は、コンピュータ本体およびサウンドボード内蔵のスピーカで聴くと、音が歪んでしまうことがあります。サウンドボードのライン端子から、ラジカセなどのオーディオシステムに接続して、より迫力あるサウンドでお楽しみいただくことをお勧めします。
※サウンドウェアは、『魂の門』WITHサウンドウェア版のほか、レコード店にてＣＤ単体をお買い求めいただけます。

参考文献

本マニュアル作成にあたり以下の書籍を参考にさせていただきました。

『ダンテ神曲物語』野上素一訳　社会思想社
『ダンテ神曲（上）』山川丙三郎訳　岩波書店
『ギリシア ローマ神話』ブルフィンチ作／上弥生子訳　岩波書店
『ギリシア神話 テーバイ物語』R・L・グリーン著／眞方陽子訳　筑摩書房
『ギリシア神話小事典』B・エブスリン著／小林稔訳　社会思想社
『中世ヨーロッパ』堀米庸三責任編集　中央公論社
『ヨーロッパ中世史』モーリス・キーン著／橋本八男訳　芸立出版

■写真提供　WORLD PHOTO SERVICE
■イラスト　山本光彦